TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

Defensores, último mês do ano de 2023. E última edição também.

Vamos começar a pensar em terminar bem este ano, sobrevivemos às ondas de calor, mudanças climáticas, stress e tudo mais que vier. Se precisar, role 1d6 + F + H.

Nesta edição, vamos finalizar a Galeria de Vilões da DC. O último personagem abordado é o Lanterna Verde. Vamos apresentar as nossas opiniões sobre The Marvels, com as fichas das protagonistas. Também vamos continuar a falar sobre as classes de personagens e expandir mais um departamento da Universidade de Baghatur.

Nos sigam nas redes sociais e acompanhem o Discord.

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

WELLINGTON BOTELHO
HENRIQUE "MORCEGO"
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
W. ANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

MILTON DIOGO
RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 / REGRAS EXPANDIDAS: BARDOS

09 / CENÁRIO: UNIVERSIDADE BAGHATUR

20 / GALERIA DE VILÕES: LANTERNA VERDE

23 / REVIEW: AS MARVELS

27 / SEMENTES DE AVENTURAS: MYTHOS DE CTHULHU

TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

REGRAS EXPANDIDAS

COMO JOGAR DE BARDO

Defensores, seguindo o nosso cronograma de matérias, vamos abordar como tema a classe do Bardo em jogos de RPG. Muitos aqui devem se perguntar como interpretá-lo, visto que é um personagem que trabalha com uma energia muito peculiar, vinda diretamente da Arte.

Os Bardos são personagens versáteis que misturam magia, habilidades musicais e sociais. Por isso existem diferentes estilos de Bardos, desde os músicos viajantes até os Bardos de batalha. A música é uma parte importante do Bardo. Desenvolva uma personalidade para o seu personagem e pense em como ele ou ela tocará ou cantará. Pode ser um instrumento musical real ou apenas a voz. Os Bardos também têm acesso a magias, escolha as que complementem a personalidade do seu personagem e que sejam úteis para a equipe. Devido a seu carisma, Bardos são frequentemente os "diplomatas" do grupo. Invista pontos em suas habilidades sociais para persuadir, enganar, intimidar ou negociar com outros personagens na história. E uma das funções dos Bardos é a capacidade de inspirar seus aliados, portanto use essa habilidade para dar bônus às jogadas de seus companheiros quando eles mais precisarem.

Aproveite a oportunidade para contribuir com a narrativa. Use suas habilidades sociais para interagir com NPCs e conduzir a história de maneira interessante. Seja criativo com suas habilidades e magias, usando truques musicais, encantando objetos, ou até mesmo criando canções e poesias para situações específicas. Não tenha medo de interpretar cenas dramáticas, engraçadas ou emocionais que envolvam a música e a atuação do seu personagem.

Historicamente a palavra "Bardo" tem origem na cultura celta, especificamente na Irlanda e na Escócia, onde os Bardos eram figuras importantes na sociedade. Os Bardos desempenhavam diversos papéis, incluindo os de músicos, poetas, contadores de histórias, historiadores e preservadores da tradição oral celta. Os Bardos eram altamente respeitados e tinham uma função especial nas cortes reais e entre as tribos.

E também há uma relação entre os Bardos frequentemente encontrados em jogos de RPG e os Trovadores da cultura europeia medieval. Tanto Bardos quanto Trovadores são personagens históricos e literários que desempenhavam funções semelhantes, embora em épocas e contextos diferentes. Os Trovadores eram poetas, músicos e compositores na Europa medieval, especialmente durante os períodos do século XI ao século XIII. Eles eram conhecidos por criar poesia lírica e canções que frequentemente abordavam temas de amor, cavalaria e a vida na corte. Os Trovadores eram altamente valorizados nas cortes medievais e eram frequentemente responsáveis por entreter a nobreza com suas músicas e poemas. Ambos eram músicos, poetas e contadores de histórias, que desempenhavam um papel importante na preservação da história e da cultura de suas sociedades. Nos jogos de RPG e na literatura de fantasia, essa tradição é frequentemente adaptada e ampliada, resultando em personagens como os Bardos, que misturam música, magia e habilidades sociais para criar uma experiência rica e envolvente.

Embora a música seja uma característica icônica dos Bardos, eles não se limitam apenas à ela. Bardos podem ser muito mais versáteis e incluir uma variedade de talentos e habilidades. Aqui estão alguns exemplos de tipos de Bardos:

BARDO DAS PALAVRAS: Este tipo de Bardo se destaca em oratória, retórica e poesia. Eles são habilidosos em persuasão, contação de histórias e podem usar suas palavras para influenciar os outros. Eles podem ser diplomatas, embaixadores ou líderes carismáticos.

BARDO DAS ARTES CÊNICAS: Esses Bardos se concentram em atuar, dançar e entreter. Eles são capazes de criar performances cativantes que podem distrair, enganar ou encantar os outros. Eles são frequentemente artistas de rua ou artistas de teatro.

BARDO DE MAGIA: Alguns Bardos são mais orientados para a magia do que para a música. Eles podem usar seus talentos musicais como um meio de canalizar poderes mágicos, lançando feitiços através de canções e poesia. Esses Bardos são uma combinação de mágicos e artistas.

BARDO DE COMBATE: Os Bardos de combate são especialistas em usar suas habilidades musicais e artísticas no campo de batalha. Eles podem inspirar aliados, desencorajar inimigos e usar suas apresentações para aumentar a eficácia no combate.

BARDO DE HISTÓRIAS: Esses Bardos são conhecedores de mitos e lendas. Eles têm a habilidade de contar histórias que têm um impacto real na narrativa, evocando eventos ou poderes mágicos por meio de suas narrativas.

BARDO TECNOLÓGICO: Em configurações de ficção científica, Bardos podem ser associados à tecnologia avançada em vez de música. Eles podem ser engenheiros, inventores ou programadores talentosos que usam suas habilidades para resolver problemas e influenciar as máquinas.

Avançando na história, existiu outra figura que se assemelhava aos antigos Bardos. Estes eram os Bobos da Corte, responsáveis especialmente pelo entretenimento e à expressão artística. Os Bobos da Corte eram membros das cortes reais ou aristocráticas durante a Idade Média e o Renascimento. Eles eram conhecidos por suas palhaçadas, piadas e performances cômicas, cujo objetivo era entreter a nobreza e a corte. A principal função dos Bobos da Corte era fazer a corte rir e não tinham um papel central em eventos políticos ou sociais.

Embora Bobos da Corte e Bardos possam compartilhar a qualidade de proporcionar entretenimento e encanto, eles são personagens distintos, cada um com seu próprio conjunto de habilidades e responsabilidades. Em contextos de jogos de RPG ou literatura de fantasia, no entanto, é possível criar personagens que combinem elementos de ambos, incorporando a versatilidade artística de um Bardo com um toque de humor e comédia de um Bobo da Corte, criando assim personagens únicos e interessantes.

Bardos medievais de fantasia podem tocar uma ampla variedade de instrumentos, dependendo de sua preferência pessoal, cultura, ambiente e do mundo de fantasia em que estão inseridos. Aqui estão alguns instrumentos frequentemente associados a Bardos medievais de fantasia:

ALAÚDE: O alaúde é um instrumento de cordas que se assemelha a uma guitarra antiga. É frequentemente associado à música medieval e renascentista e é um dos instrumentos mais emblemáticos dos Bardos.

FLAUTA: Flautas de diversos tipos, como flautas doces, flautas transversais e flautas de pan, são comuns entre os Bardos. Elas produzem melodias suaves e líricas.

LIRA: A lira é um instrumento de cordas da família das cítaras. Ela é frequentemente usada em contextos mitológicos e medievais.

GAITA DE FOLE: A gaita de fole é um instrumento de sopro com um som característico e é frequentemente associada a Bardos de regiões celtas.

HARPA: A harpa é um instrumento de cordas que tem uma qualidade sonora etérea e é frequentemente associada a Bardos que tocam em cortes reais.

TAMBOR: Os Bardos que acompanham exércitos em marcha podem usar tambores para manter o ritmo e elevar o moral das tropas.

VIOLINO: Embora seja mais comumente associado à música barroca, Bardos que desejam adicionar um toque mais renascentista ou posterior a sua música podem tocar violino.

INSTRUMENTOS ÉTNICOS: Dependendo do mundo de fantasia e da cultura do Bardo, instrumentos étnicos como a cítara, o saz, o sitar ou outros instrumentos tradicionais podem ser incorporados à sua música.

VOZ: A voz é um dos instrumentos mais versáteis de um Bardo. Eles podem cantar canções, entoar baladas e recitar poesia de maneira expressiva.

A versatilidade dos Bardos permite que eles usem seus talentos musicais de maneira criativa e funcional, independentemente do instrumento que escolherem. Portanto, um tocador de instrumentos de percussão em um campo de batalha certamente pode desempenhar o papel de um Bardo eficaz, adicionando uma dimensão única ao grupo e à narrativa do jogo. Os Taikos são tambores japoneses tradicionais, e este personagem os usa para criar uma poderosa música de batalha. Apresentamos uma ficha de personagem de nível 1 com algumas características principais.

KAITO

RAÇA: Humano | **CLASSE:** Bardo | **NÍVEL:** 1

ANTECEDENTE: Artista Itinerante

FORÇA: 12 | **DESTREZA:** 14 | **CONSTITUIÇÃO:** 12 | **INTELIGÊNCIA:** 10 | **SABEDORIA:** 10 | **CARISMA:** 16

PONTOS DE VIDA: 8 | **DESLOCAMENTO:** 30 pés

PROFICIÊNCIAS:

- Armaduras: Nenhuma
- Armas: Taikos, espadas curtas
- Ferramentas: Instrumento musical (Taiko), uma ferramenta de artista
- Perícias: Atuação, Persuasão

TALENTOS:

- Magias Bardas: Kaito conhece 2 truques mágicos à sua escolha da lista de magias bardas. Ele também conhece 2 magias de nível 1: "Cura de Ferimentos" e "Escudo".

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE:

- Conjuração: Kaito é capaz de conjurar magias bardas. Sua habilidade de lançamento é Carisma.
- Inspiração Bárdica: Kaito pode usar uma ação bônus para conceder Inspiração Bárdica, que permite a um aliado adicionar um d6 a uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência.
- Canção de Descanso: Durante um descanso curto ou longo, Kaito pode tocar seu Taiko para ajudar a curar seus aliados, restaurando pontos de vida adicionais.

EQUIPAMENTO:

- Taiko (instrumento musical)
- Espada curta
- Algemas de couro
- Um traje de viajante
- Um cinto com bolsa de moedas
- Uma ferramenta de artista à sua escolha
- Uma carta de apresentação
- Roupas comuns
- 10 peças de ouro

A palavra "música" tem origens antigas e é derivada do termo grego "μουσική" (musikē), que se referia à arte das Musas. As Musas eram as deusas da mitologia grega associadas às artes e à inspiração. A palavra grega abrangia várias formas de expressão artística, incluindo música, poesia e dança.

Com a assimilação da cultura grega pelos romanos, a palavra "musikē" foi transformada em "musica". No entanto, na Antiguidade, o termo "musica" podia ser usado de maneira mais ampla do que o conceito moderno de música. Isso porque englobava não apenas a arte de tocar instrumentos musicais e compor melodias, mas também a poesia e a dança, todas consideradas formas de expressão artística interligadas.

Ao longo do tempo, o significado da palavra "música" se estreitou para se referir principalmente à arte sonora, envolvendo a criação e a interpretação de sons organizados de maneira harmoniosa e significativa. No entanto, a ligação com as Musas e a herança da palavra "musikē" ainda ecoam na nossa compreensão da música como uma forma de arte que busca inspiração e expressão criativa.

Um outra fator é que na antiguidade, a música estava intimamente ligada à matemática e à filosofia. Os estudiosos da época reconheciam uma conexão entre a música e a compreensão de seus princípios. Isso era particularmente verdadeiro na Grécia Antiga. A associação entre música e matemática foi destacada por Pitágoras, que percebeu que havia relações matemáticas fundamentais na música, especialmente em relação às proporções das notas musicais. Ele desenvolveu a teoria das proporções musicais, que relaciona as frequências das notas musicais às razões de números inteiros simples. Esse estudo das proporções musicais contribuiu para o desenvolvimento da música e da teoria musical, mas também teve implicações mais amplas. Pitágoras acreditava que a música era um meio de acessar conceitos matemáticos fundamentais e que a harmonia musical refletia uma ordem matemática no universo.

Além disso, a educação na Grécia Antiga incluía o estudo da música como parte do currículo educacional. Acreditava-se que o estudo da música não apenas aprimorava a apreciação artística, mas também promovia o desenvolvimento intelectual. Essa conexão entre música e matemática continuou a influenciar o pensamento filosófico e educacional ao longo da história, demonstrando como as artes e as ciências estão intrinsecamente interligadas.

Bardos são personagens cativantes e versáteis que aparecem em muitas formas de mídia, incluindo literatura, filmes, jogos de RPG e videogames. Aqui estão alguns exemplos de Bardos famosos da cultura pop:

1. MÉRIDA (DO FILME "VALENTE"): Mérida é a protagonista do filme da Disney "Valente". Ela é uma excelente arqueira e também toca uma lira em várias cenas, mostrando suas habilidades musicais.

2. KVOTHE (DA SÉRIE "CRÔNICA DO MATADOR DO REI", DE PATRICK ROTHFUSS): Kvothe é um personagem altamente talentoso que domina a música, a poesia e a magia. Sua lira é uma parte importante de sua história.

3. DANDELION (DE "THE WITCHER", DE ANDRZEJ SAPKOWSKI): Dandelion, conhecido como Jaskier nas adaptações da série de TV, é um Bardo e poeta que acompanha Geralt de Rívia em suas aventuras. Sua música e personalidade desempenham um grande papel na série.

4. SCANLAN SHORTHALT (DA SÉRIE "CRITICAL ROLE"): Scanlan é um Bardo jogável na popular série de RPG na web "Critical Role". Ele é conhecido por suas músicas engraçadas e encantos mágicos.

5. KILIEL (DA WEBCOMIC "GOBLINS"): Kiliel é uma Bardo e arqueira na webcomic "Goblins". Ela usa suas habilidades musicais e arco e flecha para enfrentar desafios.

7. KILGHARRAH (DA SÉRIE DE TV "MERLIN"): Kilgharrah é um grande dragão que possui a capacidade de prever o futuro e transmitir informações por meio de canções.

8. BARD THE BOWMAN (DA OBRA "O HOBBIT", DE J.R.R. TOLKIEN): Bard é um personagem da obra de Tolkien, famoso por seu arco e flecha, bem como por sua canção que revela informações importantes.

E como estamos falando de músicas e RPG, muitas bandas da atualidade têm estilos musicais e líricos que podem inspirar ou servir como trilha sonora para uma sessão de RPG, dependendo do clima e do tema da campanha. Aqui estão algumas bandas contemporâneas que podem ser usadas como referência em uma sessão de RPG:

WARDRUNA: é uma banda norueguesa que cria música inspirada na cultura nórdica antiga. Suas canções evocam uma atmosfera mística e podem ser ideais para campanhas de fantasia nórdica.

FAUN: é uma banda alemã que mescla influências medievais e folclóricas em sua música. Suas canções têm um toque de conto de fadas e podem se encaixar bem em cenários de fantasia medieval.

HEILUNG: Semelhante ao Wardruna, Heilung é uma banda nórdica que cria música ritualística e mística, muitas vezes usando instrumentos antigos e línguas arcaicas. Sua música pode adicionar profundidade a campanhas com temas xamânicos ou espirituais.

TWO STEPS FROM HELL: Embora não seja uma banda no sentido tradicional, Two Steps from Hell é uma produtora musical conhecida por suas trilhas sonoras épicas e cinematográficas. Suas músicas instrumentais podem elevar o drama em uma sessão de RPG.

E.S. POSTHUMUS: Semelhante ao Two Steps from Hell, E.S. Posthumus é conhecido por criar música orquestral e épica. Suas composições instrumentais têm um estilo cinematográfico que pode adicionar grandiosidade a uma campanha.

OMNIA: é uma banda neopagã holandesa que mistura elementos folk, celtas e tribais em sua música. Suas canções evocam uma sensação de conexão com a natureza e o misticismo.

ELUVEITIE: é uma banda suíça de folk metal que combina elementos de metal com instrumentos folclóricos, como gaita de fole e flauta. Sua música é energética e pode ser a trilha sonora perfeita para aventuras intensas.

RHAPSODY OF FIRE: é uma banda de power metal que cria músicas épicas e narrativas. Suas letras muitas vezes exploram temas de fantasia e aventura.

Essas são apenas algumas sugestões, e a escolha da música certa para sua sessão de RPG dependerá do cenário, do clima e das preferências do seu grupo. Música pode ser uma ferramenta poderosa para criar atmosfera e imersão em sua campanha, então escolha aquelas que melhor se encaixam na narrativa que deseja contar.

Para encerrar a nossa matéria, um outro exemplo clássico de Bardo é o narrador do filme "Conan, o Bárbaro" (1982), que é interpretado por Mako Iwamatsu. Embora ele não seja um Bardo no sentido clássico de um músico ou contador de histórias, desempenha um papel narrativo crucial na história. Ele é o responsável por contar a história de Conan e, de certa forma, conduzir a narrativa do filme.

Bardos em RPG e literatura frequentemente desempenham papéis semelhantes ao narrador do filme, fornecendo contexto, narração e acompanhamento musical para a história. Portanto, do ponto de vista do papel na narrativa, o narrador do filme "Conan, o Bárbaro" compartilha algumas semelhanças com o conceito de Bardo, que é conhecido por sua capacidade de envolver e contar histórias.

No sistema de RPG 3D&T Alpha, temos as seguintes kits de personagem para jogar de Bardo no Manual do Aventureiro Alpha: Bardo, Bufão, Clérigo de Tanna-Toh, Encantor, Escriba, Ilusionista, e Sedutor.

No cenário de RPG da Brigada Ligeira Estelar, você pode jogar com o kit de Celebridade Galáctica, e no Manual do Aventureiro Mega City, com o kit Holo Idol.

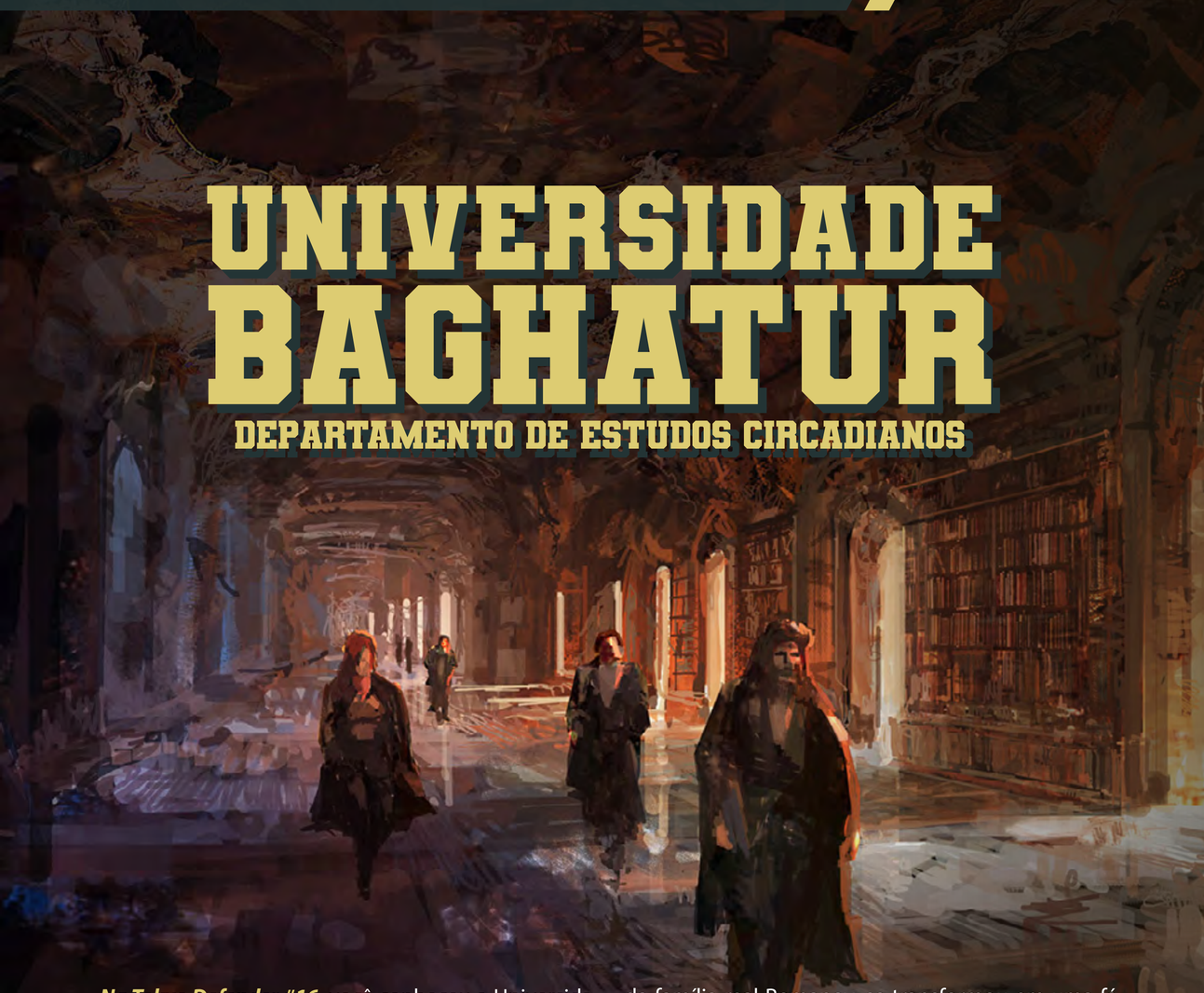
Na próxima matéria, vamos abordar a classe do Ladino! Protejam seus tesouros e itens mágicos!

WELLINGTON BOTELHO, FÃ DE POWER METAL E DE RPG DESDE A ADOLESCÊNCIA!

CENÁRIO

UNIVERSIDADE BAGHATUR

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS CIRCADIANOS



Na Tokyo Defender #16, você conheceu a Universidade de Baghatur, uma instalação muito especial capaz de gerar supersoldados de várias naturezas. Tudo começou como uma convenção científica com os maiores gênios russos do final do século XIX apresentando suas pesquisas mais inusitadas que, com o patrocínio da família real Romanov, se transformou em uma fábrica de seres sobrenaturais. Entenda mais sobre este microcenário clicando ***aqui***. A Universidade Baghatur foi pensada de modo a se encaixar em praticamente todos os cenários contemporâneos que você esteja jogando em sua mesa.

Na matéria original, foram detalhados os cinco Departamentos originais de geração de supersoldados, cada um deles lidando com um dos vários mistérios que a ciência convencional ainda não respondeu. Começando na edição passada e indo até setembro, você conhecerá as mais recentes adições à Universidade Baghatur, quatro Departamentos inaugurados apenas no século XXI!

NOTA: com a criação dos novos Departamentos, algumas modificações precisam ser realizadas nos Departamentos já explicados na TD #16:

- As Vantagens Únicas Finntroll e Meio-Dríade não fazem mais parte do Produto Macrobiótico.
- A Vantagem Única Múmia não faz mais parte do Produto Teratótrofo.
- Personagens Quantacinéticos, Ecorrizomáticos e Neurofílicos não podem mais utilizar magias que lidem com plantas (como Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, e Criação de Frutas e Vegetais) e nem com alteração de tamanho (Mikron, Megalon e Megalon Superior).

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS CIRCADIANOS

A existência dos sonhos sempre foi um elemento capaz de gerar curiosidade e assombro aos mais diversos povos ao longo da História da Humanidade. Diversas mitologias nomearam entidades como deuses dos sonhos, criaturas dos pesadelos e visitantes esotéricos que aparecem apenas em momentos de êxtase psicodélico. Entre os primeiros trabalhos estão a Oneirocrítica escrita por Artemidoro no século II e o Tafsīr al-ahlām escrito por Ibn Sīrīn no século VIII.

Ainda um jovem universitário, Vladimir Ivanovich Vernadsky participou da Conferência de São Patersburgo apenas como espectador, acompanhando especialmente as apresentações de seus mentores Vasily Dokuchaev e Alexey Pavlov, porém se encantando com tantas outras apresentações extraordinárias. Saindo ao fim da Conferência profundamente inspirado, Vernadsky identificou a oportunidade de construir junto ao filósofo francês Pierre Teilhard de Chardin a definição de Noosfera, a esfera dos pensamentos, estudo este que contribuiu para o estabelecimento da ciência chamada Onirologia com os pioneiros estadunidenses Nathaniel Kleitman e Eugene Aserinsky (este, de ascendência russa).

Dentro das ciências da onirologia e da psicofarmacologia, foi identificado que a substância DMT, presente em substâncias consumidas como enteógenos (especialmente a planta ayahuasca e os sapos do gênero Bufo), leva seus usuários a interagirem com entidades que eles encontram apenas quando estão sonhando, abrindo a possibilidade de que o consumo de DMT permitiria acessar a Noosfera da mesma forma como somente indivíduos sonhando conseguem. Apenas recentemente o neurologista Mikhail G. Poluektov conseguiu levar os estudos dos sonhos e dos enteógenos para uma revolução ao capturar uma Nocnitsa, uma "bruxa dos pesadelos" – de alguma forma, Poluektov descobriu uma maneira de acessar a Noosfera e trazer uma entidade desta esfera dos pensamentos para o mundo físico, através dos recursos do Departamento de Estudos Extrassensoriais no qual ele atuava. Com este feito extraordinário, Poluektov conseguiu verba suficiente para estabelecer seu próprio Departamento em Baghatur e detalhes sobre a Nocnitsa permitiram a geração de supersoldados com poderes ligados à Noosfera.

1.7. ENTIDADE PSICOSFÉRICA

Através dos equipamentos de neurologia e somnologia e com a ajuda dos recursos do Departamento de Estudos Extrassensoriais, Poluektov foi capaz de estabelecer uma realidade sobreposta ao mundo físico que pode ser acessada apenas quando o cérebro está tomado pelas ondas theta entre 4 e 8Hz, sendo então estabelecido que a Noosfera é uma camada existencial interagindo com o mundo físico neste intervalo de ondas cerebrais. Ao adaptar com sucesso uma máquina de luz e som para a mente em uma câmara inteira, Poluektov e sua equipe foram capazes de atrair uma entidade da Noosfera para a câmara e então ativaram a alteração de ondas cerebrais, fazendo com que surgisse a entidade no mundo físico vibrando em uma frequência alinhada à realidade sensorial.

Pela aparência e comportamento, Poluektov chamou esta entidade de Nocnitsa, tida como um monstro do folclore russo que representa os pesadelos e ataca pessoas adormecidas, lhes roubando a respiração. A Nocnitsa é uma criatura extremamente cruel e tudo o que deseja é retornar à Noosfera, embora ela ainda se divirta sadicamente lendo os pensamentos dos pesquisadores e funcionários do Departamento e lhes torturando psicologicamente.

1.7.1. PRODUTO ALIOGÔNICO

A câmara de manifestações do Departamento passou a ser usada não apenas para trazer seres da Noosfera como também para transportar seres para esta esfera dos pensamentos. Entretanto, foi percebido que a Noosfera é composta não apenas por habitantes autóctones com inteligência e vontade própria, como

também seres aparentemente sem vontade que apenas existem como reflexo da consciência coletiva da Humanidade.

Estes seres nascidos a partir da consciência coletiva puderam ser trazidos à realidade pelo Departamento, mas sem um corpo realmente tangível por serem nada mais que frutos da imaginação e pensamentos da Humanidade. No entanto, esta mesma característica lhes permite serem furtivos supersoldados, atuando como as alucinações que são.

Um personagem Aliogônico deve comprar a vantagem única Fantasma e a vantagem Identidade Alternativa – porém, é importante ressaltar que um personagem Aliogônico não é um Morto-Vivo e, portanto, invulnerável a todos os efeitos ligados a necromancia.

1.7.1.1. SUBPRODUTO FANTASÓTROFO

Com a viabilidade de se trazer seres Aliogônicos da Noosfera, os pesquisadores dos estudos circadianos então decidiram testar a capacidade de indivíduos em induzirem o ambiente à volta a alterar sua frequência temporariamente. Com isso, estes indivíduos seriam capazes de projetar ilusões e alucinações, manipulando as ondas cerebrais das vítimas à volta.

Um personagem Fantasótrofo deve gastar pelo menos 2 pontos no superpoder Ilusão ou em Implementos para magias de ilusão (Despistar, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Mundo dos Sonhos, Reflexos ou Sonho de Dor).

1.7.2. PRODUTO ONIROPÁGICO

O aprofundamento nos estudos de como o cérebro é capaz de modificar seu estado de consciência de maneira a acessar a Noosfera acabou levando à incrível descoberta da existência de indivíduos apelidados de vórtices ao longo da História, sendo eles pessoas rodeadas de seres oníricos e fantasiosos, como Orfeu e os mil Oneiroi ou Somnia da mitologia greco-romana.

Um personagem Oniropágico deve gastar pelo menos 1 ponto na vantagem Grunts! ou em Implemento para magias de invocação (Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Invocação do Dragão, Invocar Animais, Invocar Animais Superior, Monstros do Pântano, Montaria, Montaria Profana, Nobre Montaria, Praga de Kobolds, Toque do Unicórnio ou Tropas de Ragnar).

1.7.2.1. SUBPRODUTO PSICOTÁXICO (TELEPORTAÇÃO PLANAR)

A confirmação da existência dos vórtices oníricos capazes de materializar seres da Noosfera também fez com que o Departamento liderado por Poluektov iniciasse as pesquisas sobre a possibilidade de indivíduos capazes de alterar a frequência apenas em volta de si e trafegarem fisicamente para a esfera das ideias e sonhos. Os estudos se concentraram no que a cultura japonesa chamou de isekai para compreender os fenômenos ligados à onironáutica, à yoga nidra e aos usuários de enteógenos devotos do deus romano Somnus e do egípcio Tutu. Com isso, foi descoberta a forma de induzir certas áreas cerebrais a controlarem a frequência e estado de consciência de forma tão precisa que o indivíduo passa a acessar a Noosfera a qualquer momento, seja através da projeção de suas consciências ou da travessia do corpo inteiro à esfera dos pensamentos e sonhos.

Um personagem Psicotáxico deve gastar pelo menos 2 pontos no superpoder Forma Astral ou em Implementos para magias ligadas a viagem planar (Teleportação Planar ou Viagem Astral), porém apenas para visitar o Reino dos Sonhos/Noosfera.

Gostou deste novo Departamento e seus supersoldados? Aguarde o próximo Departamento nas próximas edições, e não deixe de baixar sua Tokyo Defender #16 para conhecer a Universidade Baghatur caso ainda não tenha lido essa matéria!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

LANTERNA VERDE

GALERIA DE VILÕES

Depois do Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Aquaman, Flash, Ciborgue, Caçador de Marte e Mulher-Gavião, chegamos finalmente ao último integrante das formações mais clássicas da Liga da Justiça: Lanterna Verde!

No entanto, o título de Lanterna Verde funciona diferentemente de todos os outros membros acima por um detalhe crucial: Lanternas Verdes são membros de uma tropa, e não um indivíduo específico (ok, sabemos que outros membros já assumiram as identidades de Batman, Mulher-Maravilha, Flash etc., mas sempre houve um "oficial"). Mesmo que Hal Jordan seja o mais popular, temos Alan Scott, John Stewart, Guy Gardner, Kyle Rayner, Jessica Cruz e Simon Baz, entre outros menos populares. Sendo assim, optamos pelo mais popular e atuante há mais tempo, Hal Jordan.

Por essa razão, esta galeria foi criada através de dois critérios importantes: não poderia ser um inimigo de toda a Liga da Justiça, nem de toda a Tropa dos Lanternas Verdes e deveria estar diretamente conectado a Hal Jordan.

SINESTRO, ATROCITUS, SAFIRA ESTRELA, MÃO NEGRA E DESTRUIDOR DA LUZ: ANÉIS DE OUTROS ESPECTROS

Era esperado que os primeiros vilões desta galeria fossem os detentores de outros anéis, certo? Pois só aqui temos também dramas ligados a mestre que se torna vilão, namorada enlouquecida, vilão pé-de-chinelo que vira ameaça global e até a versão "batmanizada"!

SINESTRO foi um dos mais admirados membros da Tropa dos Lanternas Verdes e foi o mestre de Hal Jordan, mantendo assim o forte vínculo entre os dois. Porém, Sinestro se virou contra os Guardiões de Oa e acessou os poderes do espectro amarelo (o medo), criando inclusive uma tropa inteira, a Tropa Sinestro. Em anos recentes, ele acessou o espectro ultravioleta e adquiriu novos poderes ligados à vergonha, ódio e sanguinolência.

ATROCITUS é o líder dos Lanternas Vermelhos, cujo espectro emocional está ligado à ira. Sua trágica origem envolve a aniquilação de sua família e civilização pelos Caçadores, androides construídos pelos Guardiões de Oa. Ele então produziu a Bateria dos Lanternas Vermelhos e recrutou diversos candidatos, incluindo até mesmo Guy Gardner temporariamente e o gato doméstico Dex-Starr.

Carol Ferris é a campeã das **SAFIRAS ESTRELA**, por muito tempo a única conhecida por este nome. Seu anel extrai energia da cor violeta, ligada ao espectro emocional do amor. Por certo tempo, sua mente era dominada pela entidade chamada Predador, o que a tornou uma vilã, e apenas com a estruturação da tropa

das Safiras Estrela é que ela assumiu atitudes heroicas. Carol é também namorada de Hal Jordan e sua empregadora na Ferris Aircraft.

Mão Negra (Black Hand, William Hand) era originalmente um vilão de baixo nível usando um bastão que absorvia energia e força vital, o que o colocaria na categoria dos Senhores da Energia logo abaixo. Porém, ele entrou em contato com a entidade da morte Nekron e criou a Tropa dos Lanternas Negros, com poderes necromânticos.

O Destruidor da Luz (Dawnbreaker, Bruce Wayne) é o Batman da Terra -32 que recebeu um anel da Tropa dos Lanternas Verdes assim que seus pais foram assassinados. No entanto, a alma vazia de Bruce corrompeu o anel e o tornou um psicopata que lhe permitiu vencer todos os seus oponentes até ele ser contatado pelos outros Batmen corrompidos que serviam a Barbatos.

IMPORTANTE: A descrição dos anéis do poder, com seus custos em Pontos de Personagem e seus efeitos, devem ser buscados no artigo especial da Megaliga Tokyo Defender. Clique aqui para acessar o artigo. As exceções são o Anel de Poder Ultravioleta e o Anel de Poder Preto: o Anel de Poder Ultravioleta funciona com os mesmos poderes e custos que o Anel de Poder Violeta, enquanto o Anel de Poder Preto foi ignorado e cada poder comprado separadamente.

SINESTRO [BON]

F1 H4 R2 A1 PDFO
10 PVs 30 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Alien.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Instrutor Durão (Nascido para Matar, Osso Duro de Roer, Um Oficial e um Cavalheiro), Oficial de Yuden (Comandar, Conhecimento militar, Língua ferina, Ordens de combate).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Aliado-Exército (Tropa Sinestro, Lanternas Ultravioleta), Arena (espaço sideral), Armadura Extra (Fogo), Assustador, Duro de Matar, Implemento (Armadura Espiritual), Patrono (varia), Plano Genial, PMs Extras x2, Reflexos de Combate.

DESVANTAGENS: Inculto (Deslocado), Má Fama (vilão cósmico), Sanguinário.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Arqueologia, Astronavegação, Combate, Manipulação, Pilotagem.

EQUIPAMENTO: Anel do Poder Amarelo, Anel do Poder Ultravioleta*.

* Os poderes do anel ultravioleta são os mesmos do anel violeta, com a diferença de que as emoções são ódio, vergonha e sanguinolência.

ATROCITUS [23N]

F3 H3 R3 A2 PDFO
15 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Alien.

DANO: Corte (F).

Kit: Berserker (Fúria incansável, Fúria indomável), Oficial (Comandar Unidade, Confundir o Inimigo, Reconhecimento do Terreno).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Aliado-Exército (Tropa dos Lanternas Vermelhos), Arena (espaço sideral), Armadura Extra (Fogo), Assustador, Magia Negra, PMs Extras x1, PES, Poscognição, Precognição.

DESVANTAGENS: Devoção (vingança contra Guardiões de Oa), Fúria, Inculto (Deslocado), Má Fama (líder dos Lanternas Vermelhos), Monstruoso, Sanguinário.

PERÍCIA: Sobrevivência.

EQUIPAMENTO: Anel do Poder Vermelho.

SAFIRA ESTRELA [13N]

F0 H3 R0 A0 PDFO
10 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: -

KIT: Femme Fatale (Ataque Furtivo, Encantar, Fascínio Pessoal).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Aliado-Exército (Tropa das Safiras Estrela), Aparência Deslumbrante, PMs Extras x2, PVs Extras x1, Riqueza.

DESVANTAGENS: Devoção (seguir o Predador), Fúria.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Astronavegação, Manipulação, Pilotagem, Surfe.

EQUIPAMENTO: Anel do Poder Violeta.

MÃO NEGRA [25N]

F2 H4 R4 A2 PDFO
20 PVS 50 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Oficial (Comandar Unidade, Confundir o Inimigo, Reconhecimento do Terreno).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Controle Emocional II, Domínio de Elemento (energia negativa), Genialidade, Grunts, Magia Negra, PMs Extras x3, Regeneração, Voo.

DESVANTAGENS: Assombrado, Dependência (força vital), Monstruoso, Morto, Sanguinário.

PERÍCIA: Crime.

MAGIAS: Ataque Mágico, Aura de Morte, Cancelamento de Magia, Controle de Mortos-Vivos, Corpo de Trevas, Criação de Mortos-Vivos, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Escuridão, Força Mágica, Pânico, Pequenos Desejos, Profanar, Proteção Mágica, Roubo de Magia, Roubo de Vida.

DESTRUIDOR DA LUZ [29N]

F1 H5 R2 A0 PDFO
14 PVS 30 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Vigilante (Despistar, Proteção, Trabalho sujo), Vingador (Crítico aprimorado – inimigo, Raiva contida, Sentido sobrenatural – Inimigo).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Genialidade, Inimigo (criminosos de Gotham), Invisibilidade, Memória Expandida, Plano Genial, PMs Extras x2, Vigoroso.

DESVANTAGENS: Devoção (vingança contra o crime de Gotham), Sanguinário.

PERÍCIA: Crime, Esporte, Máquinas.

EQUIPAMENTO: Anel do Poder Verde.

DR. POLARIS, DR. LUZ, SONAR, ESTRELA MALIGNA, DESTRUIDOR INVISÍVEL, CARA-DE-OURO, ACENDEDOR DE LAMPIÕES: SENHORES DA ENERGIA

Todos estes vilões descobriram ou inventaram uma forma de manipular energias diferentes que eles utilizaram para cometer seus crimes e enfrentar a energia verde do anel de Hal Jordan.

O **DR. POLARIS** (Neal Emerson) é um dos membros mais conhecidos desta categoria, também conhecido como o mestre do magnetismo. Originalmente um médico que utilizava técnicas avançadas de cura através do magnetismo, ele adquiriu dupla personalidade como efeito colateral da exposição excessiva de magnetismo, construindo um uniforme e equipamento para manipular esta força – futuramente ele viria a adquirir poderes próprios.

O **DR. LUZ** (Dr. Light, Arthur Light) é um vilão com poderes ligados à manipulação de luz para os mais diversos efeitos, inclusive capaz de enfraquecer os efeitos dos anéis dos Lanternas. Futuramente seu legado passaria à sua esposa que assumiu o nome Dra. Light e integrou a Liga da Justiça.

SONAR (Bito Wladon) foi uma criança oprimida por seu próprio povo supersticioso na nação de Modora. Enquanto crescia, sua genialidade sobre engenharia e acústica, lhe permitiu construir máquinas derivadas do som, causando um golpe de estado e se tornando o novo déspota de sua nação, dedicado a tornar seu país conhecido e temido pelo restante do mundo.

ESTRELA MALIGNA (Evil Star) era um cientista de um mundo alienígena desconhecido que sofria de uma doença terrível. Ele utilizou seu intelecto para construir a Pulseira Estelar que o curou ao absorver luz estelar, mas também a energia vital de sua esposa. Enlouquecido, ele cometeu o genocídio de seu planeta inteiro. Sua Pulseira Estelar absorve todas as formas de energia, luz e força vital, regenerando seu corpo e lhe permitindo feitos extraordinários.

O **DESTRUIDOR INVISÍVEL** (Invisible Destroyer) é a manifestação psíquica inconsciente do Dr. Martin Phillips, uma força destrutiva e invisível que constantemente ameaçou Coast City.

CARA-DE-OURO (Goldface, Keith Kenyon) não é o vilão de Nível de Ameaça à Meia-Noite, mas sim um pesquisador que foi contaminado por lixo tóxico contido em um baú contendo ouro. Ele adquiriu uma pele indestrutível dourada e passou a usar uma "pistola de ouro" que projeta energia dourada em qualquer efeito desejado, assim como um anel dos Lanternas. Por ser ligado à cor amarela, Cara-de-Ouro era imune à energia dos Lanternas Verdes enquanto a entidade Parallax estava aprisionada na Bateria de Oa.

O **ACENDEDOR DE LAMPIÕES** (Lamplighter, Lee Carver) foi um pesquisador nuclear que ficou cego em um acidente de laboratório, e na sequência adquiriu a capacidade de enxergar em outros espectros de luz que ele chama de "ultraluz". Seu cetro é capaz de controlar a luz ambiente para quaisquer efeitos e ainda seu "raio molecular" para transmutar a matéria.

DR. POLARIS [20N]

F2 H4 R2 A2 PDFO
10 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Senhor da Energia (Controle da Energia, Recuperação Revigorante).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Genialidade, Domínio Magnético, Inventor, Perito (biomagnetismo), PMs Extras x1.

DESVANTAGENS: Insano (Dupla Personalidade).

PERÍCIAS: Máquinas, Medicina.

DR. LUZ [26N]

F2 H4 R3 A3 PDFO
15 PVS 35 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

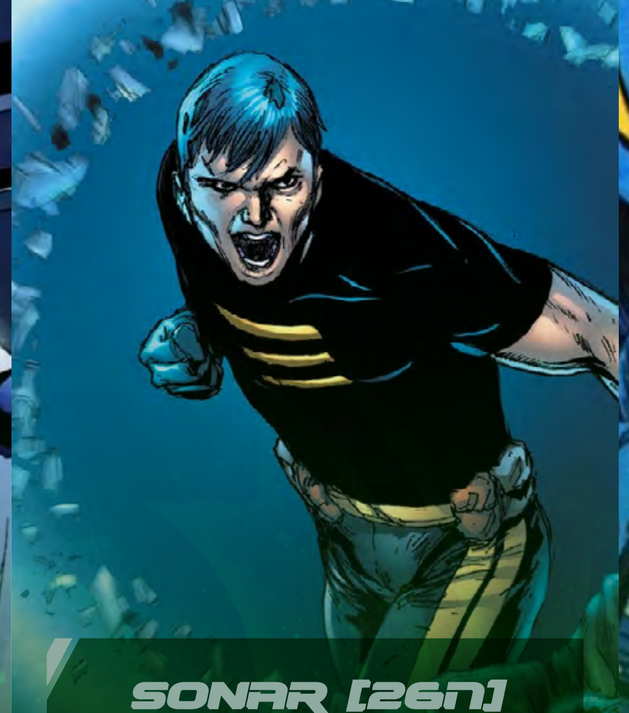
DANO: Esmagamento (F).

KIT: Senhor da Energia (Controle da Energia, Recuperação Revigorante).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Absorção, Domínio da Luz, Domínio de Elemento (luz), Genialidade, Grunts (construtos de luz), Ilusão, Imortal II, Implemento (Corpo de Luz), Incorpóreo, Perito (Ótica), PMs Extras x2.

DESVANTAGENS: Dependência (estuprar mulheres), Má Fama (criminoso), Sanguinário.

PERÍCIA: Ciência.



SONAR [26N]

F1 H2 R1 A1 PDFO
5 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Senhor da Energia (Controle da Energia, Dominante de Energia), Super Ditador (Arsenal, Capangas).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Aliado-Exército (forças armadas de Modora), Distração, Domínio de Elemento (som), Equipamento I (tecnologia sônica), Genialidade, Inventor, Perito (Acústica), PMs Extras x1, Riqueza, Telecinesia, Voo.

DESVANTAGENS: Má Fama (supervilão e ditador).

PERÍCIAS: Ciência, Máquinas.

ESTRELA MALIGNA [30N]

F3 H3 R4 A2 PDFO
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações), Senhor da Energia (Controle da Energia).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Absorção, Controle Mental, Domínio de Elemento (energia estelar), Drenar, Genialidade, Ilusão, Implemento (Roubo de Vida), Inventor, Telecinesia, Telepatia, Voo.

DESVANTAGENS: Dependência (energia vital), Má Fama (genocida), Sanguinário.

PERÍCIAS: Ciência, Máquinas.

DESTRUIDOR INVISÍVEL [32N]

F4 H2 R4 A5 PDF5
28 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Corpo Holográfico*.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Kaijin (Marca Registrada, Vigor de Combate), Senhor da Energia (Controle da Energia, Recuperação Revigorante).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Absorção, Domínio de Elemento (radiação nuclear), Invisibilidade, Regeneração, Teleporte.

DESVANTAGENS: Monstruoso.

* Esta Vantagem Única pode ser vista em Megacity.

CARA-DE-OURO [20N]

F4 H2 R4 A3 PDF0
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Senhor da Energia (Controle da Energia).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Ataque Especial I (PdF: Área, Enfraquecedor), Domínio de Elemento (energia ultravioleta), Implemento (Aura de Morte), Inventor.

DESVANTAGENS: Monstruoso, Ponto Fraco (objetos de ouro).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Alquimia, Ciência Política, Crime, Metalografia.

ACENDEDOR DE LAMPIÕES [20N]

F1 H2 R1 A0 PDF3
5 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Senhor da Energia (Controle da Energia, Dominante de Energia).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Domínio de Elemento (ultraluz), Genialidade, Grunts (seres de ultraluz), Implemento (Raio Desintegrador*), Inventor, PMs Extras x1, Sentidos Especiais (Infravisão, Visão de Raio-X, Visão na Penumbra), Voo.

DESVANTAGENS: Deficiência Física (Cego).

PERÍCIAS: Ciência, Máquinas.

* Na verdade, esta magia transmuta um item temporariamente, voltando à sua forma original em 1D turnos.

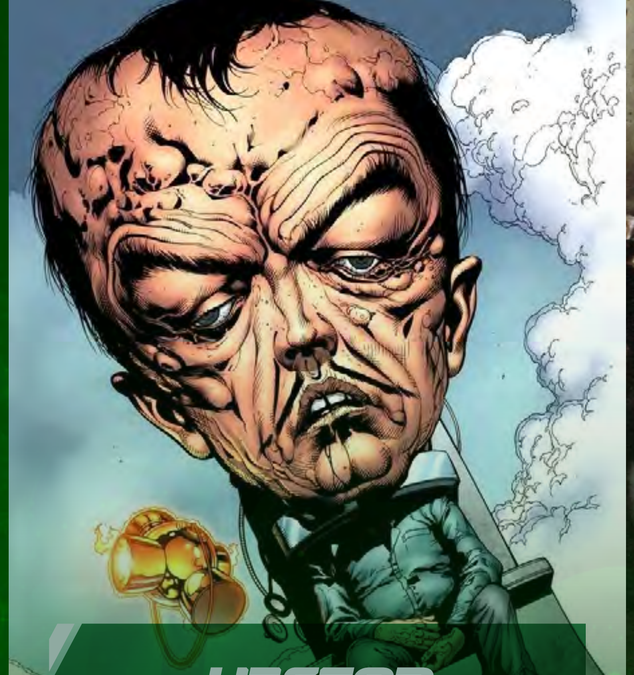
HECTOR HAMMOND, TITEREIRO, TUBARÃO: TESTANDO SUA MAIOR QUALIDADE

Todos os membros da Tropa dos Lanternas Verdes são admirados pela maior qualidade que possuem e lhes deu o direito de portar o anel do poder: a força de vontade, representada pela cor verde do espectro emocional. Aqui teremos então três vilões que ameaçam exatamente a força de vontade tão icônica de Hal Jordan.

HECTOR HAMMOND era um criminoso que expôs a si mesmo ao meteoro que gerou os gorilas inteligentes da Cidade Gorila, o que lhe deu imensos poderes telepáticos e telecinéticos, mas que o emudeceram permanentemente e atrofiaram seu corpo inteiro, além de crescer sua cabeça a um tamanho assustador com relação ao corpo.

O **TITEREIRO** (Puppeteer/Puppet-Master, Jordan Weir) era um criminoso que criou um "raio hipnótico" para que pessoas inocentes realizassem crimes sob sua vontade em Coast City.

TUBARÃO (Shark, Karshon) era um tubarão-tigre comum que foi atingido pela radiação de testes com bombas atômicas no oceano, acelerando seu processo evolutivo até torná-lo humanoide em minutos e com capacidades telepáticas, especialmente a habilidade de amedrontar pessoas até que caiam inconscientes. Ele declarou o Lanterna Verde seu inimigo por ser o único com força de vontade suficiente para resistir a seu poder amedrontador.



HECTOR HAMMOND [17N]

FO H5 R1 AO PDF0
5 PVS 35 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KIT: Psi (Comunicação & Conhecimento, Dominação Mental, Mente sobre a Matéria).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Alteração Mental, Comunicação, Controle Mental, Forma Astral, Genialidade, PES, PMs Extras x3, Rajada Mental, Telecinesia, Telepatia.

DESVANTAGENS: Deficiência Física (Tetraplégico), Modelo Especial, Monstruoso.

PERÍCIA: Manipulação.

TITEREIRO [20N]

FO H2 R1 AO PDF0
5 PVS 5 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KIT: Titereiro (Animar & Controlar, Dominação Mental, Foco em Manipulação).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Alteração Mental, Confundir, Controle Emocional, Controle Mental, Genialidade, Inventor, Perito (Neurociência), Rajada Mental, Telecinesia.

DESVANTAGEM: Covarde.

PERÍCIAS: Manipulação, Máquinas, Medicina.

TUBARÃO [26N]

F3 H3 R4 A3 PDF2
28 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Anfíbio.

DANO: Perfuração (F), Fogo (PdF).

KIT: Kaijin (Arma Favorita – Corte e Perfuração, Daikaiju), Selvagem (Combate Primal, Experimento X, Fúria de Combate, Regeneração Ampliada).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Aceleração, Assustador, Comunicação, Crescimento, Reflexos de Combate, Sentidos Especiais (Radar), Telepatia, Voo.

DESVANTAGENS: Ambiente Especial (água), Inculto, Monstruoso, Sanguinário, Vulnerabilidade (Fogo).

ESPECIALIZAÇÃO E PERÍCIA: Natação, Sobrevivência.

HOMEM-TATUADO, PERIGO AMARELO: IMUNES AO PODER

Por algum tempo, não havia uma explicação clara sobre a razão dos Lanternas Verdes não conseguirem afetar matéria ou energia amarela, até que foi revelado que a entidade **PARALLAX** (que comanda o espectro emocional amarelo do medo) criava esta fraqueza aos Lanternas enquanto ela estava aprisionada na Bateria de Oa. Neste período, surgiram vilões especializados nesta cor que exploravam esta fraqueza (que não mais existe). Sinestro e o Cara-de-Ouro poderiam fazer parte desta categoria também, mas eles simbolizam outras facetas de vilania contra Hal Jordan.

O **HOMEM-TATUADO** (Tattooed Man) é o nome usado por três indivíduos, mas apenas Abel Tarrant foi inimigo de Hal Jordan. Abel era um marinheiro e ladrão que um dia encontrou um componente químico amarelo que ele descobriu reagir a seus pensamentos, então decidindo tatuar todo o seu corpo com esta substância, assim podendo criar armas brancas, armas de fogo e até monstros. Na prisão, ele inseriu a mesma substância nas tatuagens de seu companheiro de cela John Oakes, que passou a atuar pela Yakuza. Mark Richards aprendeu a técnica do "sin-graft" (algo como "implante de pecados") em Modora e a realizou em sua pele, lhe permitindo criar objetos e monstros através de tatuagens – no entanto, ele atuou mais como anti-herói e menos como vilão.

A primeira ameaça real enfrentada por Hal Jordan em sua estreia nos quadrinhos foi o **PERIGO AMARELO** (Yellow Peril), um grupo de terroristas que sequestrou um avião. Eles só valem a menção aqui porque usavam uniformes propositalmente amarelos para lhes dar imunidade aos poderes do Lanterna Verde.

HOMEM TATUADO [12N]

F1 H2 R1 A0 PDF0
5 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Capanga (Arma impressionante, Flanquear, Obediência eficaz).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Criar Objeto, Domínio do Elemento (próprias tatuagens), Grunts, PMs Extras x2.

DESVANTAGENS: Má Fama (criminoso).

PERÍCIA: Crime.

PERIGO AMARELO* [MN]

F1 H1 R1 A1 PDF1
5 PVS 5 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Todos.

KIT: Sabotador (Armadilheiro, Fabricar explosivo, Mestre das explosões).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Adaptador, Patrono (contratante).

DESVANTAGENS: Má Fama (terroristas).

PERÍCIA: Crime, Máquinas.

* Esta é uma ficha genérica para qualquer um dos membros desta equipe

FAMÍLIA BLOCH, DARDO, EQUIPE DE DEMOLIÇÃO, PREDADOR, SR. SMITH: OPONENTES CORPORATIVOS

Surpreendentemente, Hal Jordan era na Era de Prata dos quadrinhos menos um super-herói e mais um segurança corporativo da Ferris Aircraft. Imaginem só, o grande Lanterna Verde estreou protegendo os interesses da empresa de sua namoradinha em vez de se dedicar à proteção do planeta e sua zona galáctica.

CONRAD BLOCH e **CARL FERRIS** fundaram a empresa, embora Carl fosse o verdadeiro homem de negócios e Conrad tenha se dedicado a ser apenas um playboy esbanjador da fortuna. Quando Carl desfez a sociedade e tomou para si a empresa renomeando-a como Ferris Aircraft, levando Carl a ser abandonado pela esposa e caindo no alcoolismo e miséria nas ruas. Tempos depois, ele se reergueu e criou a Bloch Air, desenvolvendo um jato movido a energia solar e já negociando o fornecimento ao governo dos EUA. Para seu azar, a Ferris Aircraft ofereceu o mesmo produto e o levou à falência. Ele tentou se vingar explodindo um dos jatos, mas ele foi pego na explosão e se tornou deformado pelas queimaduras. Tempos depois, ele tentou novamente sabotar a Ferris Aircraft através de uma bomba, que o feriu fatalmente.

Seus filhos assumiram a missão de vingar o pai: **JASON BLOCH** se tornou um congressista corrupto que passou a contratar mercenários para sabotarem os projetos da Ferris e em atos de chantagem política, enquanto **BENJAMIN** ergueu a Bloch Industries para subsidiar os mercenários sabotadores.

Entre os sabotadores, está **DARDO** (Javelin), recentemente famoso por integrar a versão cinematográfica do Esquadrão Suicida. Este ex-atleta olímpico alemão decidiu se tornar um mercenário e criou dardos olímpicos com diversos efeitos. Ele já foi visto morrer de formas violentas, para aparecer inteiro como se nada tivesse acontecido tempos depois.

A **EQUIPE DE DEMOLIÇÃO** (Demolition Team) adquiriu seu equipamento do próprio Monitor e era formada por cinco membros: a líder Rosie a Rebitadora (Rosie the Riveter), o boxeador de rua Capacete de Segurança (Hardhat), Britadeira (Jackhammer), Pá (Scoopshovel) e Rolo Compressor (Steamroller). Importante ressaltar que seus equipamentos eram todos amarelos.

O **PREDADOR** (Predator) é a entidade por trás do espectro violeta do amor, originalmente aparecendo como uma projeção da mente abalada de Carol Ferris, utilizando seus poderes para proteger a Ferris Aircaft contra inimigos como a Equipe de Demolição, Jason Bloch e até Eclipso. Ele também fundou a Intercontinental Petroleum para dar mais poderes empresariais a Carol Ferris.

O **SR. SMITH** (Mr. Smith) trabalhou junto ao Predador na fundação da Intercontinental Petroleum, mas tomou posse da Ferris Aircraft e demitiu tanto Carol como Hal. Pouco tempo depois, ele revelou ser um Caçador (Manhunter) e passou a enfrentar Hal Jordan.

CONRAD BLOCH [4N]

FO H1 RO AO PDFO
3 PVS 3 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KIT: Mafioso (Capo, Cidadão de Bem, Eu Sou a Lei).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Riqueza.

DESVANTAGENS: Devoção (destruir a Ferris Aircraft), Monstruoso.

Perícia: Crime.

BENJAMIN BLOCH [5N]

FO H1 RO AO PDFO
3 PVS 3 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KIT: Mercador de Vectora (Língua ferina, Lucro rápido).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Contatos, Riqueza.

DESVANTAGENS: Devoção (destruir a Ferris Aircraft).

PERÍCIA: Manipulação.

JASON BLOCH [7N]

FO H1 RO AO PDFO
3 PVS 3 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KIT: Aristocrata (Língua ferina, Palavra conveniente, Poder aquisitivo).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Contatos, Imunidade Legal, Riqueza.

DESVANTAGENS: Devoção (destruir a Ferris Aircraft).

PERÍCIA: Manipulação.

DARDO [22N]

F1 H3 R1 A0 PDF3
5 PVS 5 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KIT: Lanceiro (Mira fulminante, Maestria em arma – lança), Malabarista (Ataque acrobático, Ataque veloz, Chuva de disparos).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Adaptador, Boa Fama (atleta olímpico), Imortal I, Membros Elásticos, Patrono (contratante), Perito (Arremesso), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

PERÍCIA: Esporte.

EQUIPE DE DEMOLIÇÃO* [7M]

F0 H1 R1 A0 PDF0
5 PVS 5 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

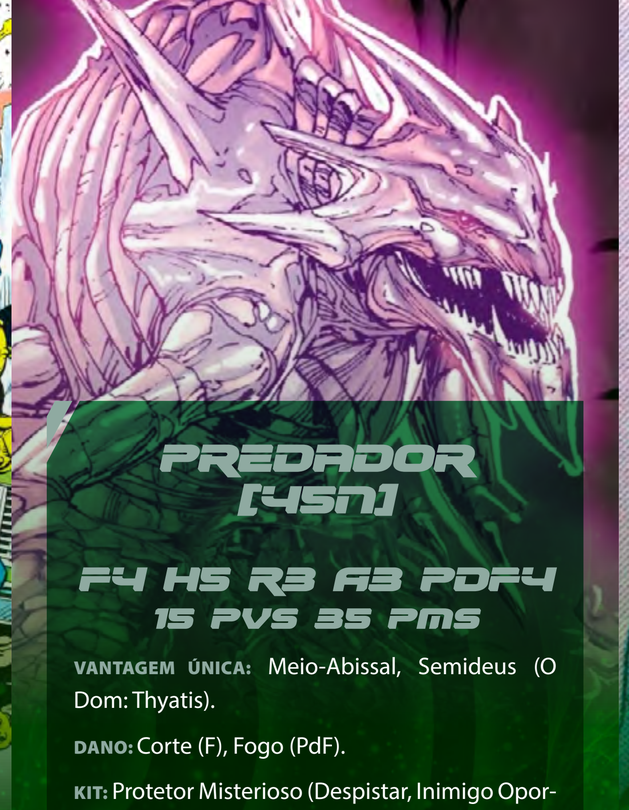
DANO: -

KIT: Encouraçado (A Todo Vapor), Sabotador (Armadilheiro, Fabricar explosivo, Mestre das explosões).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Adaptador, Equipamento I, Patrono (família Bloch).

PERÍCIAS: Crime, Máquinas.

* Esta é uma ficha genérica para qualquer um dos membros desta equipe



PREDADOR [45N]

F4 H5 R3 A3 PDF4
15 PVS 35 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Meio-Abissal, Semideus (O Dom: Thyatis).

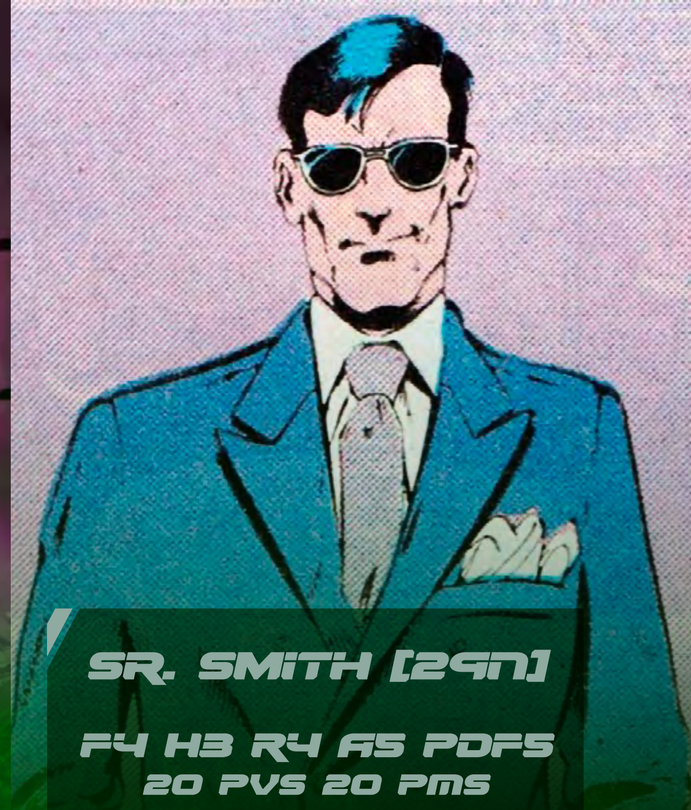
DANO: Corte (F), Fogo (PdF).

KIT: Protetor Misterioso (Despistar, Inimigo Oportuno, Poder Aquisitivo), Senhor da Energia (Controle da Energia, Dominante de Energia, Forma & Função, Recuperação Revigorante).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Absorção, Adaptador, Armadura Extra (Corte, Fogo), Criar Objeto, Domínio do Elemento (luz violeta), Grunts, Identidade Alternativa, Imortal III, Obstruir Movimento, PMs Extras x2, Riqueza, Sentidos Especiais (Infravisão, Faro Aguçado, Ver o Invisível), Voo.

DESVANTAGENS: Devoção (cuidar dos interesses de Carol Ferris), Protegido Indefeso (Carol Ferris), Sanguinário, Segredo (rejeição), Vulnerabilidade (Elétrico, Sônico).

PERÍCIA: Esporte, Investigação, Manipulação.



SR. SMITH [29N]

F4 H3 R4 A5 PDF5
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Androide (aparência desagradável).

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Caçador (Armadilha imobilizadora, Armadilha mortal, Busca & apreensão).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Comunicação, Identidade Alternativa, Riqueza, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Detecção de Emoções, Infravisão, Radar, Rádio, Visão Aguçada), Voo.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Caçadores), Devoção (destruir a Ferris Aircraft), Má Fama (insensível), Sanguinário.

PERÍCIA: Sobrevivência.

MYRWHYDDEN: UM FEITICEIRO, PARA VARIAR

Depois de usuários de anéis de outros espectros, senhores da energia, telepatas, amantes da cor amarela, e inimigos da empresa da namoradinha, resta apenas um vilão de certa relevância a Hal Jordan, que não se encaixa em categoria alguma entre as presentes acima. E de certa forma, nem mesmo deveria ser um vilão do Lanterna Verde, de tão desvinculado ao conceito deste super-herói!

MYRWHYDDEN era um feiticeiro maligno cujo regime ditatorial foi eliminado por Abin Sur, que o aprisionou em um microverso dentro do próprio anel de poder. Eventualmente ele se libertou do anel herdado por Hal Jordan e passou a atazanar a vida deste Lanterna em diversas ocasiões.

Nas edições passadas você viu as galerias de vilões do Ciborgue, Caçador Marciano, Mulher-Gavião e agora do Lanterna Verde, além de já ter visto as galerias do Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Aquaman e Flash em edições gratuitas da Tokyo Defender, fechando com chave de ouro as galerias de vilões de todos os principais membros da Liga da Justiça nesta edição! Se você quer que a gente faça galerias de vilões de outros heróis dos quadrinhos, séries, filmes e videogames, contem pra gente!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

MYRWHYDDEN [22N]

F1 H4 R2 A1 PDF0
10 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Arcano, Grunts, Magia Extrema, PMs Extras x2.

DESVANTAGENS: Poder Vergonhoso (magias com rimas), Ponto Fraco (magias só funcionam através de rimas).

PERÍCIA: Misticismo.

MAGIAS: 50 PEs em magias diversas.

Era das Arcas

A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE **3DET VICTORY**!

Arco em dois volumes | **jamboeditora.com.br**

REVIEW

Fui ao cinema no final de semana de estreia de "As Marvels", cumprindo o ritual de sempre assistir os filmes da Marvel no lançamento, iniciado em Homem de Ferro (2008). Acompanhei quase todos, exceção de Doutor Estranho No multiverso da Loucura, que por contratempos de trabalho, acabei perdendo todas as sessões. Sem ver nenhum trailer, review de críticos especializados e qualquer outra informação, comprei os ingressos no Cinemark e acompanhado da minha namorada, vimos o filme numa sessão matinê.

O filme foi dirigido por Nia DaCosta a partir de um roteiro que ela co-escreveu com Megan McDonnell e Elissa Karasik. É estrelado por Brie Larson como Carol Danvers, Teyonah Parris como Monica Rambeau e Iman Vellani como Kamala Khan, junto com Zawe Ashton,Gary Lewis, Park Seo-joon, Zenobia Shroff, Mohan Kapur, Saagar Shaikh e Samuel L. Jackson.

A história do longa-metragem começa mostrando a rotina estóica da Carol Danvers, morando sozinha e na companhia de seu gato-polvo, em algum ponto do espaço cósmico da Marvel. Nick Fury, que ainda está na base espacial do S.A.B.R.E, monitora as anomalias que podem afetar todo o Universo. Na manutenção do satélite, vemos a personagem da Monica Rambeau, que adquiriu seus poderes após os eventos de contato com a barreira Hex, criada pela Feiticeira Escarlate na série WandaVision. A antagonista da história surge, recuperando um bracelete quântico numa ruína dos Kree, muito similar ao utilizado pela Kamala Khan, protagonista da série Miss Marvel.

Só de escrever esse último parágrafo, me senti acompanhando os checklist da Panini, quando nas HQs rolava algum mega crossover. Temos três personagens conectadas, mas que até o momento, não interagiam como equipe. Se o telespectador não tiver acompanhando as respectivas séries e o último filme da Capitã Marvel, provavelmente vai demorar para entrar na história do filme.

Voltando ao review, Dar-Benn, a nova líder da Supremacia Kree, está utilizando os poderes do Bracelete Quântico e do martelo conhecido como Arma Universal para criar portais planetários e assim conectar alguns locais aleatórios. Ao criar esses pontos de saltos (no formato de hexágonos, definidos em Guardiões da Galáxia), todo o espaço-tempo do Universo está sendo afetado. Após interagir com a energia do Portal, Carol Danvers e Monica Rambeau ficam conectadas com a energia da Kamala Khan, e quando os poderes são ativados simultaneamente, ocorre um teleporte entre elas. Após muita ação, confusão e trocas de cenários, as três heroínas se aliam e vão investigar o motivo dos Kree estarem agindo dessa forma.

Similar ao que foi mostrado nas motivações de Thanos, Dar-Benn está tentando salvar o planeta natal de seu povo. Hala foi destruída por uma guerra civil, após Carol Danvers matar a Suprema Inteligência, que havia roubado suas memórias e transformá-la em soldado. Sem atmosfera com ar respirável, água potável e com uma estrela moribunda, não há muito tempo restando para os Kree acharem um novo local para viverem. Portanto, Dar-Benn está atacando os planetas que de alguma forma são protegidos pela "Aniquiladora do povo Kree". Rouba a atmosfera do planeta Tarnax, novo refúgio dos Skrulls; rouba a água do planeta Aladna, morada de um príncipe amigo da Carol Danvers; e por fim, planeja roubar a energia do Sol do planeta Terra, para religar o núcleo da estrela que ilumina Hala.

O duelo final do filme ocorre entre as quatro personagens femininas. Mesmo em desvantagem, Dar-Benn subjulga as heroínas e pega o bracelete da Kamala Khan. A lenda Kree conta que os Braceletes Quânticos foram usados para criar toda a rede de transporte dos pontos de salto. Mas ao utilizar os dois artefatos, estando bastante ferida, acaba sendo consumida e transformada em pó. Mas antes de desaparecer, acaba causando uma fissura no tempo-espaço da realidade. Unindo seus poderes, Monica Rambeau consegue fechar a "parede hexagonal", separando os Multiversos e ficando presa em outra dimensão. Carol Danvers volta a Hala e consegue religar o núcleo da estrela, trazendo luz ao planeta. Kamala Khan resolve ir atrás de outros jovens heróis listados no banco de dados da S.A.B.R.E., recrutando inicialmente Kate Bishop, a nova Gaviã Arqueira.

Na cena pós-crédito, vimos Mônica Rambeau sendo tratada por uma mulher semelhante em aparência a sua falecida mãe, Maria Rambeau. Mas ao indagar onde estava, acaba sendo surpreendida pela visita do Dr. Hank Mccoy, conhecido também como Fera. Nos últimos segundos de filme, vimos que ela está em algum ambulatório da Mansão X e que aquela Maria Rambeau é na verdade a Binária, a versão mais poderosa da Capitã Marvel, na fase em que ela atuava junto dos X-Men.

Para minhas considerações finais, as atuações das três protagonistas estão excelentes, com uma menção especial a Iman Vellani que rouba a cena novamente, como aconteceu na sua série. Espero ver mais dela no futuro do MCU. Brie Larson está menos séria e conhecemos mais camadas de sua personagem. Teyonah Parris aproveita seu tempo de tela e faz com sua personagem seja a liderança do grupo, e no final aceita seu papel como heroína.

Sobre as polêmicas do fiasco de bilheteria, tenho que concordar que está cansativo tantos filmes de Heróis em sequência. Este é o trigésimo terceiro filme. Mas a sensação de "flop" se dá pela questão de falta de ligação direta com os acontecimentos de Vingadores: Ultimato (2019). Acostumamos a enxergar por dicas a trama maior, mas até o momento, não temos um norte. Assistir por assistir, somente para os fãs mais hardcore.

Fiquei empolgado em saber que estão trazendo os X-Men para o MCU, que criarão os Jovens Vingadores, e que mostraram que existe mais de um universo, ligando um tema recente dos quadrinhos na forma das Incursões Planetárias, que também foi mencionado em Doutor Estranho no Multiverso da Loucura. Como todos os demais filmes da Fórmula Marvel, me entreteu como fã, mas ainda parece que está tudo emperrado perto do primeiro arco de filmes. Para aqueles que não estão consumindo todas as séries e filmes passados, vai ser um filme bem confuso. Boa sorte!

CAROL DANVERS, CAPITA MARVEL (25S)

F5, H3, R3, A2, PDF5
25PVS E 25PMS

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de fogo (fogo).

KIT: Senhor das Chamas (Dança das Chamas, Obliterar, Resistência ao fogo).

VANTAGENS: Humano, Aceleração, Boa Fama (Heroína Cósmica), Escudo I, Pontos de Magia Extra I, Pontos de Vida Extra I, Movimento Especial (Constância, Queda Lenta, Viagem Espacial), Voo.

DESVANTAGENS: Amnésia (experimento Kree), Código de Honra dos Heróis, Devoção (Salvar os Kree/Skrulls), Insano (Complexo de Culpa).

PERÍCIAS: Esportes.

Carol Susan Jane Danvers é uma ex-piloto da Força Aérea dos Estados Unidos que, ao ser exposta à energia do Tesseract através da destruição do Motor de Velocidade da Luz, obteve poderes cósmicos. Ela ganhou mais poderes quando foi transformada em um híbrido Kree-humano através de uma transfusão de sangue de Yon-Rogg.

MONICA RAMBEAU, AGENTE DA S.A.B.R.E. (23N)

F2, H3, R3, A1, PDF2
15PVS E 15PMS.

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Senhor da Energia (Controle da energia (luz), Recuperação Revigorante).

VANTAGENS: Humano, Absorção, Domínio da Luz, Incorpóreo, Reflexos de Combate, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível, Visão de Raio X), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Preciso, Bloqueio, Combo), Voo.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis.

PERÍCIAS: Investigação.

A capitã Monica Rambeau é filha da falecida Maria Rambeau. Durante sua infância, ela fez amizade com Carol Danvers, uma amiga de sua mãe, e se recusou a acreditar nos relatos de que Danvers havia morrido em um misterioso acidente de avião. Foi uma agente da S.W.O.R.D. e da S.A.B.R.E., e depois de passar pelo Hex ao redor de Westview duas vezes, o DNA de Rambeau foi reescrito. Depois de passar pela barreira pela terceira vez, o Hex reescreveu suas células já alteradas, dando a Rambeau habilidades sobre-humanas.

KAMALA KHAN, MISS MARVEL (20N)

F2, H2, R4, A2, PDF0
20PVS E 20PMS [10]

TIPO DE DANO: Força (esmagamento).

KIT: Portador do Item (Despertar a magia (A+1), Ligação Artificial (FD+2).

VANTAGENS: Humano, Ataque Especial (Soco de Luz Dura, F; Poderoso), Crescimento, Criar objeto, Domínio de Elemento (Luz), Item de Poder (Bracelete Quântico), Paralisia, Escudo, Membros Elásticos, Movimento Especial (Balançar-se, Escalar, Queda Lenta).

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade, Fetiche*, Ponto Fraco (Bracelete Quântico).

Kamala Khan é uma híbrida mutante, estudante da Coles Academic High School e uma grande fã dos Vingadores, particularmente da Capitã Marvel. Sendo uma descendente dos Clandestinos da Dimensão Noor, descobriu suas habilidades para manipular a energia desta Dimensão, aproveitando-o através da pulseira que recebeu de sua bisavó Aisha. Por ser uma adolescente, Kamala ainda precisa ir à escola e obedecer seus pais super protetores, enquanto lida contra o crime de Nova Jersey. Devido à sua imaginação hiperativa, Khan é bastante distraída e propensa a sonhar acordado, o que, por sua vez, faz com que ela perca o foco com bastante facilidade e estrague tudo o que está fazendo no momento.

WELLINGTON BOTELHO, FÃ DA MARVEL HÁ MAIS DE 25 ANOS!

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

SEMENTES DE AVENTURAS

Os Mythos de Cthulhu, criados pelo renomado escritor H.P. Lovecraft e posteriormente expandidos por outros autores, compõem um conjunto de elementos narrativos compartilhados que formam o pano de fundo para muitas das histórias de horror cósmico dentro do chamado "Ciclo de Cthulhu".

No cerne dos Mitos de Cthulhu estão entidades cósmicas, seres antigos e poderosos que existem além da compreensão humana. Cthulhu, Yog-Sothoth, Nyarlathotep e Azathoth são alguns dos mais proeminentes. Essas entidades são frequentemente descritas como alienígenas, deuses antigos ou forças cósmicas indiferentes. Cthulhu é talvez a figura mais icônica dos Mythos. Ele é descrito como um monstro colossal, parte polvo, parte dragão, que repousa em sono profundo na cidade submersa de R'lyeh. Seu despertar seria apocalíptico à Humanidade.

Dentro dos Mythos, há vários tomos proibidos e perigosos que contêm conhecimentos sobre as entidades cósmicas. Entre eles, o Necronomicon, criado por Lovecraft, destaca-se como um artefato recorrente, frequentemente associado a rituais e invocações. Os Mythos de Cthulhu incluem cultos secretos e sociedades dedicadas à adoração das entidades cósmicas. Esses cultistas muitas vezes buscam invocar ou despertar as entidades para trazer mudanças terríveis ao mundo. Há lugares místicos vinculados aos Mythos, como a cidade submersa de R'lyeh, a cidade perdida de Kadath e as ruínas de Carcosa. Esses locais muitas vezes servem como portais ou pontos de contato com as entidades cósmicas. A exposição aos Mythos de Cthulhu frequentemente leva à insanidade. A verdade cósmica é tão vasta e incompreensível que a mente humana simplesmente não pode processá-la completamente. Esse tema é central nas obras de Lovecraft e seus seguidores.

Os Mythos de Cthulhu têm tido profunda influência na cultura pop, permeando a literatura, cinema, jogos e outras formas de entretenimento. A sensação de horror cósmico, a insignificância da humanidade diante do desconhecido e a iminência do inimaginável tornaram-se elementos recorrentes em muitas obras. Aqui estão alguns dos principais impactos de Lovecraft à cultura pop:

Lovecraft introduziu um estilo único de horror cósmico, enfatizando a insignificância da humanidade diante de entidades cósmicas. Essa abordagem influenciou gerações de escritores de horror, resultando em um subgênero conhecido como "lovecraftian horror". Autores como Stephen King e Clive Barker reconhecem a influência de Lovecraft em suas próprias obras.

Os Mythos de Cthulhu inspiraram inúmeras produções cinematográficas e televisivas. Filmes como O Enigma de Outro Mundo (The Thing), O Enigma do Horizonte (Event Horizon) e Prometheus incorporaram elementos lovecraftianos, e séries como True Detective exploraram temas semelhantes de horror cósmico e corrupção existencial.

O universo de Cthulhu encontrou um lar especial nos jogos de tabuleiro e nos RPGs. Jogos de RPG como Call of Cthulhu, baseado nos Mitos de Cthulhu, tornaram-se icônicos no cenário de jogos de interpretação de personagens. Além disso, jogos de tabuleiro, como Arkham Horror e Eldritch Horror, exploram profundamente o horror cósmico.

A influência dos Mythos de Cthulhu também se estende à cultura pop japonesa. Mangás, animes e videogames frequentemente incorporam elementos

lovecraftianos. Um exemplo notável é o jogo de RPG Shin Megami Tensei, que apresenta criaturas inspiradas nos Mythos de Cthulhu.

A estética dos Mythos encontrou expressão na música e nas artes visuais. Bandas de metal, em particular, frequentemente incorporam temas lovecraftianos em suas letras e imagens de capa. Artistas visuais exploram essa iconografia em pinturas e ilustrações, refletindo o horror cósmico e as imagens perturbadoras associadas aos Mythos.

O ícone de Cthulhu tornou-se um símbolo reconhecível da cultura pop. O personagem é frequentemente estampado em camisetas, canecas e outros produtos de merchandising. O culto ao Cthulhu transcende as páginas dos contos de Lovecraft, transformando-se em uma figura pop distinta.

A presença dos Mythos de Cthulhu na cultura pop é uma prova duradoura da profundidade e ressonância dessas histórias. Sua influência se estende por várias formas de mídia e continua a inspirar a criação de conteúdo que explora os temas do desconhecido, horror cósmico e a fragilidade da condição humana.

JOGANDO COM OS MYTHOS

A riqueza do universo lovecraftiano pode inspirar diversas aventuras de RPG, não apenas derivadas de contos já publicados, mas com infinitas possibilidades como essas aqui, veja:

O Carnaval das Sombras: Durante um festival local, estranhos artefatos são distribuídos aos participantes, desencadeando pesadelos e visões cósmicas. Os jogadores devem descobrir a origem desses artefatos antes que a cidade seja consumida pela loucura e abra a passagem para entidades além da compreensão humana. Em 3D&T Alpha, essa é uma ótima oportunidade para explorar desvantagens como Assombrado, Insano e Maldição entre os PJs e NPCs.

O Mistério da Canção Noturna: Uma melodia obscura, cantada apenas durante as noites de lua cheia, é associada a eventos perturbadores. Investigando a origem da canção, os jogadores se deparam com uma antiga ordem de musicistas que busca ressuscitar uma entidade cósmica através de rituais sinistros. Use essa aventura para explorar ataques de dano Sônico, magias da escola Elemental (espírito) e a perícia Arte com suas especializações!

A Expedição Submarina: Uma equipe de cientistas descobre antigas ruínas submarinas, mas desaparece misteriosamente. Os jogadores são contratados para explorar o local, apenas para descobrir que as ruínas escondem portais para dimensões desconhecidas, atraindo criaturas cósmicas famintas. Aqui está a chance de apresentar desafios para exploração submarina e monstros com a vantagem única Anfíbio.

O Rastro de Livros Proibidos: Raros tomos proibidos que contêm conhecimentos cósmicos estão sendo comprados no mercado negro. Os personagens seguem o rastro desses livros, encontrando-se em uma disputa entre colecionadores ocultos e cultistas sedentos por poder. A perícia Investigação, assim como kits apresentados no Manual do Aventureiro Mega City, serão perfeitos para esta aventura!

A Pintura Profética: Uma obra de arte surreal pintada por um artista enlouquecido parece prever eventos futuros ligados a um despertar cósmico. Os jogadores são convocados para decifrar o significado por trás da pintura antes que as visões sombrias se tornem realidade. A característica Mácula, apresentada no Manual do Defensor, pode ser uma boa forma de explorar a corrupção da alma dos personagens proporcionalmente ao nível de conhecimento que consegue decifrar. O desafio está em desvendar a profecia antes da perdição absoluta.

O Culto na Cidade da Máscara: Em uma cidade que celebra festivais extravagantes de máscara, um culto busca realizar rituais para evocar entidades cósmicas. Os jogadores, infiltrando-se entre os mascarados, devem descobrir e impedir os planos do culto antes que a cidade seja mergulhada nas trevas. Muitas oportunidades de interação social e a perícia Manipulação para esta aventura ser bem-sucedida.

O Chamado dos Corvos: Uma incomum revoada de corvos começa a se reunir em um local específico, formando padrões enigmáticos. Os personagens descobrem que os corvos são mensageiros de uma entidade cósmica e devem decifrar suas mensagens antes que a criatura desperte de seu sono ancestral. Como combater uma revoada que cresce gradualmente a serviço de uma entidade cósmica? Individualmente, um corvo está na escala Ningyo, mas uma revoada épica seria no mínimo Sugoi.

A Sombra da Árvore Milenar: Uma árvore ancestral, cujas raízes se estendem profundamente no Inframundo, é o foco de uma antiga profecia. Os jogadores são atraídos para a floresta, onde descobrem que a árvore é um portal para uma dimensão de horrores inimagináveis. Talvez uma campanha mais épica e com mais ação, aqui os personagens terão de sobreviver não apenas à loucura e corrupção da alma, mas também de garras, tentáculos e outras armas naturais daqueles horrores cósmicos.

Estes ganchos de aventura aprimorados proporcionam uma gama mais diversificada de enredos para explorar no universo de Cthulhu, envolvendo os jogadores em mistérios cósmicos e desafios aterrorizantes.

WELLINGTON BOTELHO

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE

THESKYANDTHESEA.COM
HDWALLPAPERS2013.COM